

“阴阳师”品牌及其广告主研修报告

2016年9月9日,《阴阳师》在安卓平台正式公测,就结果而言,它无疑是一款现象级的手游,但是据我调查,《阴阳师》的立项、研发乃至公测都可谓“一路坎坷”,相比于一开始就定位于打造为现象级游戏的其他游戏,比如腾讯的《王者荣耀》、后续鹰角的《明日方舟》,它更像是一个“意外”,但是它却横空出世,影响力乃至生命力都远超网易当时主力研发的其他游戏。

意外的爆火

《阴阳师》立项之初,就未被看好。相比于当时网易“风头正盛”的《倩女幽魂》、《守望先锋》等等,无论是仅有九人的研发人员还是宣发仅仅局限于二次元群体和角色同人,乃至至于粗糙的游戏本身,都可以瞥见一二:这都决定了阴阳师从最开始的定位是一款“一闪即逝”的“圈钱游戏”。围绕“圈钱”这个中心,研发团队十分大胆地将游戏本身的“氪度”和“肝度”都提高到了一个难以想象的程度,据调查,在经过整改后,直至今日游戏内的“氪佬”玩家每月的支出在1W元以上,而他们的账号练度和游玩时长相近的玩家区别并不明显,最大的区别反而在于典藏皮肤和庭院皮肤;但是难以置信的是,这些“大胆”的“迷惑操作”,却反向提高了《阴阳师》的生命力,甚至至今还在被一部分游戏借鉴。

首先,是其他游戏至今做不到的,《阴阳师》的“无保底”抽卡机制。或者更准确的说,其他游戏不是没有保底,而是不敢没有保底。因为“保底”的目的是为了提升大部分游戏玩家的游戏体验。据调查,半数以上的玩家都会认为自己“非”甚至“非酋”,而剩下的大部分玩家会认为自己运气不好不差,只有最后剩下的那一部分才会觉得自己是“欧皇”,而这部分玩家游戏大多时间在一年以内。

其次,是被玩家诟病却在不久前被米哈游借鉴,在《原神》和《崩坏:星穹铁道》中采用的“御魂机制”。同《地下城》的强化机制不同,但是都是为了提高玩家的养成周期。在《阴阳师》中,同样的“满速”,最高可达165,而最低仅有153,而速度及格线却是156;同类的,都是“爆伤”的阿修罗(《阴阳师》中的角色),高面板可以是低面板的1.3倍。这些账号“练度”的决定因素,没有任何捷径,都需要时间成本来“磨平”。

最后,则是游戏文本的问题。如果上述的两条属于“有利有弊”,而这一条,却没有任何借口可找。由于制作过程中没有考虑过长线运营,《阴阳师》最初的文本很难说得上优秀,同《明日方舟》前期文本的铺垫不同,《阴阳师》的文本不仅单调,更是没有做到世界观的介绍,而世界观等设定则是被安排在了后续的活动当中,这样一来,不可避免的造成了活动文本的主线文本的“割裂”,最终的结果是,主线的文本成为了一种可有可无的补充,但是可笑的是,直到现在,新玩家游玩《阴阳师》,最先接触的仍旧是主线文本。

补救和谬误

《阴阳师》的爆火让项目团队始料未及。App store畅销榜前十、首月就超十亿流水的好成绩让项目团队“被”决定“留住”这个IP,与其同期寄予厚望却成绩不佳的《守望先锋》形成巨大的对比,《阴阳师》的成就也让其项目组成为了在网易内部升格为工作室最快的项目组。

但是,“底蕴”不足是藏不住的——“无限御魂BUG”和“彼岸花事件”都造成了玩家的大量流失;甚至可笑的是,阴阳师的回归玩家和老玩家新号的人数远大于纯新玩家,这对于一个游戏的生态是不利的。同时《阴阳师》的玩法并不出众,只能着手于美工、音乐等,治标不治本,长期下来,游戏玩家不流失才是难以置信的。针对于这些问题,“阴阳师”先后推出了两个解决途径——“另起炉灶”和“携手共进”。

所谓“另起炉灶”,就是在“阴阳师”的IP下制作新的游戏。先后有《阴阳师:妖怪屋》、《阴阳师:百闻牌》、《决战!平安京》和尚未公测的《代号:世界》。而这也确实取得了一定的成果。《妖怪屋》或许本身定位比较小众,并未掀起太大的波澜,但是无论是哪一款游

戏，都让《阴阳师》本体受到了关注。其中《决战！平安京》更是凭借其优秀的建模，在手游 MOBA 类游戏中，占据了一席之地。据调查，至少有 30% 以上的玩家游玩的第一款“阴阳师”IP 的游戏是《决战！平安京》。

而“携手共进”则是全方位的 IP 联动。最初的联动试水集中在有热度，制作优秀却已经“过气”了的动漫中。从《滑头鬼之孙》到《怪化猫》，都是有一定受众，却冷门的优秀动漫，这也切实做到了“携手共进”，如果说有什么问题，反而是联动角色的强度失衡造成一部分错过档期的玩家的不满，但是总的来说的确是双赢。后续无数的 KFC 线下联动、庭院宠物的公益活动也时不时举办，“阴阳师”的人气更是逐渐高涨。官方逐渐开始联动一部分的热门 IP，先后成功同《鬼灯的冷彻》和《犬夜叉》进行了联动，总体形势大好，直到遇上了一个大火的《鬼灭之刃》。

最初，《鬼灭》联动的消息公开时，大部分的玩家都十分兴奋。作为时下大火的动漫，《鬼灭》依靠动画制作组的“超常”发挥，成为当季度人气、评分都遥遥领先的一部作品。可以肯定的是，《鬼灭》的人气远超运营了三四年的《阴阳师》。联动的两位角色——灶门炭治郎和灶门祢豆子更是人气不低，而《阴阳师》联动认真的态度从成功联动的四不作品中就可以窥见一二，无论是联动角色的立绘还是技能还原度都几乎无可挑剔。

正当“阴阳师”以为万事俱备只欠东风之时，《鬼灭》官方却来了一波“背刺”——《鬼灭》官方希望原定于活动期间免费获取的皮肤变成氪金或是抽卡获取，借此扩大营收。这对于当时的“阴阳师”而言无异于杀鸡取卵，短期的收益和长期的口碑之间的抉择让“阴阳师”官方始料未及。

好在“阴阳师”官方十分清楚自身定位，及时作出补救措施，发布相关公关文向玩家道歉的同时进行协商，但尽管没有同意《鬼灭》官方的要求，却成就了或许是所有手游中最奇葩的两个皮肤——原定的皮肤活动期间，获得角色之后自动获得，但是却无法在战斗中使用。不过，“塞翁失马，焉知非福”，这次联动活动不仅没有让《阴阳师》流失玩家，《阴阳师》官方的处理方式反而获得了游戏玩家们的一致好评。

直至今日，《阴阳师》热度仍旧“反复横跳”，流水最高的时候，网易最大 IP “梦幻西游”都有过之无不及，而低谷甚至比不上一部分新出不久的游戏。但是不可否认的是，“阴阳师”IP 的热度的确是打响了，最开始只是一个“圈钱游戏”，却得益于时机、市场取得巨大优势，跌跌撞撞，不断试错却成就了网易游戏中不得不谈的一个 IP。

